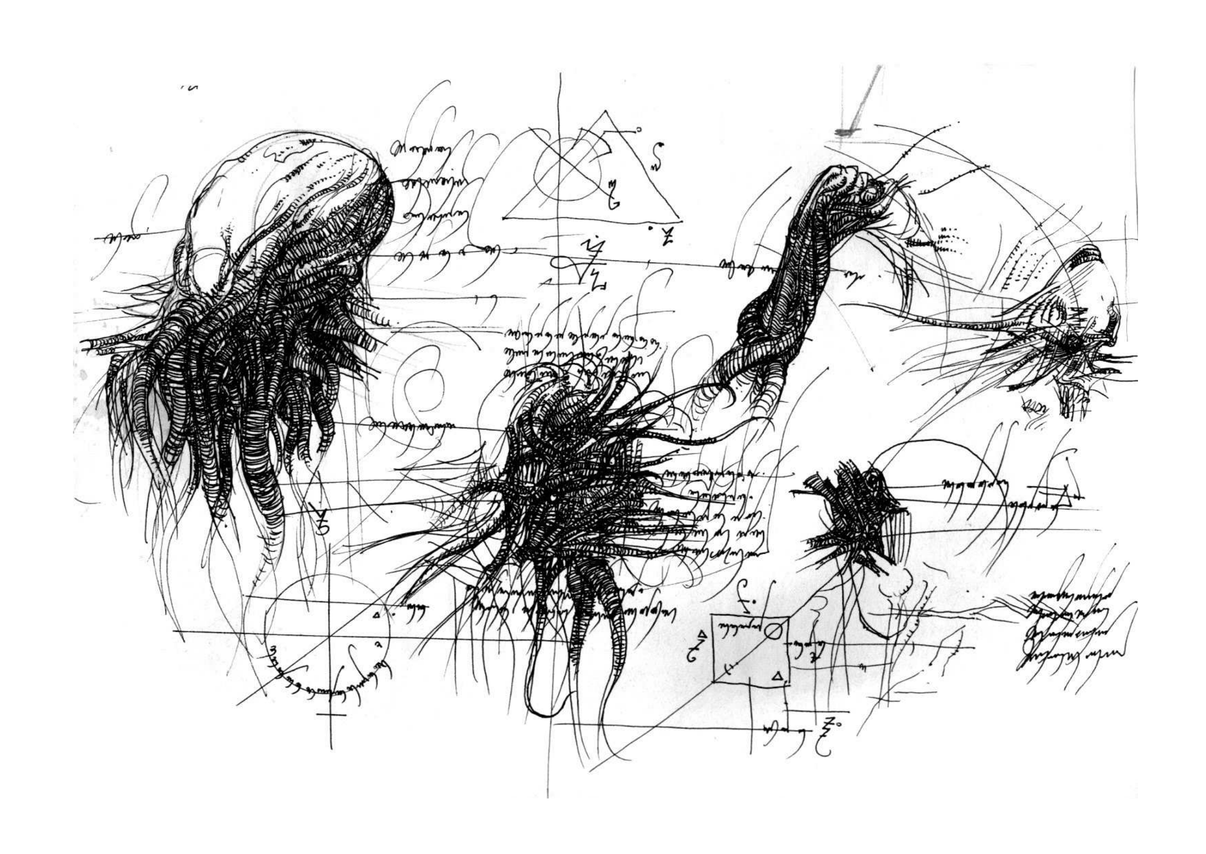
A la découverte de

l'Appel de Cthulhu



Livret de règles pour s'initier au jeu de rôle
l'Appel de Cthulhu

Contient la célèbre aventure
"La maison hantée" !



A la découverte de l'Appel de Cthulhu

Livret de règles pour s'initier au jeu de rôle l'Appel de Cthulhu

Contient la célèbre aventure "La maison hantée" !

Ecrit par : Ben Monroe, Sandy Petersen

Matériel supplémentaire fourni par : William Jones

Marketing et propagande maléfique : Dustin Wright

Illustrations intérieures : Andy Hopp, Yurek Chodak, Bryan Reagan, Notsuo

Illustration de couverture : Goomi

Editorial : William Jones

Mise en page originale : Deborah Jones

Chaosium, c'est : Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie, et quelques méchantes petites bestioles

Traduction française : La liste de discussion "Traduction Cthulhu" et en particulier Docteur Li, Dodger, Fox, Lolof, Mitch et DeMarigny.

Relecture : Bruno H

Mise en page française : Dodger



Published 2004

Plus de 225.000 exemplaires de Call of Cthulhu (en anglais) ont été vendus depuis sa parution en 1981. Plus de 90 suppléments ont été publiés, plus de 400.000 livres vendus au cours des 25 dernières années. Call of Cthulhu a été élu meilleur jeu de rôle de tout les temps par les lecteurs de Arcane Magazine. En 1996, Call of Cthulhu a été choisi pour entrer à “l’ORIGINS Hall of Fame”, la récompense la plus prestigieuse du monde du jeu. L’Appel de Cthulhu est un des jeux les plus joués en France.

L'Appel de Cthulhu est un classique du jeu de rôle. Il continue de captiver les joueurs après 25 ans d’existence.

L'Appel de Cthulhu est publié par Chaosium Inc aux Etats-Unis. En France, c’est Jeux Descartes qui a publié la version française, puis plus récemment Asmodée.

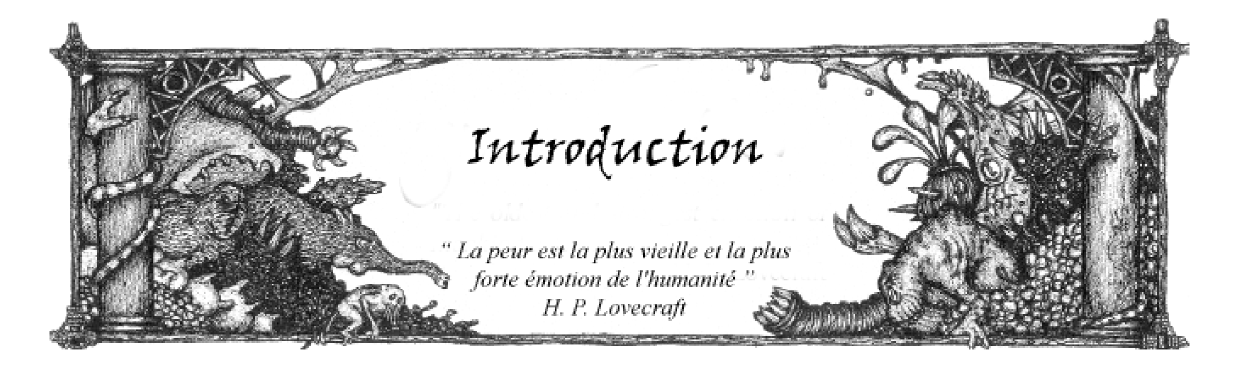
Bienvenue dans le monde de l'Appel de Cthulhu !

Fergie, Charlie Krank, Lynn Willis, et Dustin Wright.
Chaosium Inc.

Chaosium
895 B Street #423 Hayward, Ca 94541
510 583 1000
chaosium@chaosium.com
http://www.chaosium.com

La liste de discussion “Traductions Cthulhu” :
http://fr.groups.yahoo.com/group/TraductionsCthulhu/

TOC, le site français de référence sur l’Appel de Cthulhu : www.tentacules.net



L'horreur, la terreur, la crainte sont au cœur de notre existence. Les histoires d'horreur sont une catharsis pour la peur qui nous étreint chaque jour. L'Appel de Cthulhu est un jeu qui vous laisse explorer cette crainte, exposant au grand jour monstres et terreurs, en les combattant pour le salut de notre âme et de notre santé mentale.

Si vous avez déjà joué à d'autres jeux de rôles (JDR) auparavant, vous avez une idée de la façon dont tout cela fonctionne : un groupe de joueurs se rassemble autour d'une table et décrit les actions de leurs personnages tandis qu'un autre joueur (le maître de jeu, plus connu sous le terme de Gardien dans l'Appel de Cthulhu) les guide tout au long de l'histoire. Tout se déroule à la manière d'un roman interactif où une personne raconte une histoire et où les autres y participent. L'Appel de Cthulhu est cependant différent des autres JDR. Ici, les joueurs incarnent des gens ordinaires qui sont plongés dans des évènements extraordinaires. Vous n'aurez aucune arme magique pour partir à l'assaut des sombres entités de ce monde. Vous ne pourrez pas compter sur un roi quelconque pour envoyer des troupes pour venir à votre aide. Vous n'aurez à votre disposition que votre esprit, votre courage et vos compétences pour combattre les horreurs du Mythe de Cthulhu. Sous sa forme la plus simple, l'Appel de Cthulhu est un jeu parlant de héros. Des héros qui se rendent compte que des horreurs extra-terrestres rampent sur notre monde avec pour but la destruction de l'humanité, des héros qui se battent pour les repousser dans les Abymes.

Le livret que vous tenez entre vos mains contient toutes les informations pour créer un personnage pour l'Appel de Cthulhu et une brève vue d'ensemble de la façon d'y jouer. Certains aspects du jeu ne sont qu'effleurés ici car l'Appel de Cthulhu est un jeu de mystères. Souvent, si les joueurs comprennent trop vite l'objectif caché derrière les règles, ils peuvent mettre en péril l'atmosphère de tension nécessaire pour une bonne ambiance. Après une ou deux parties, vous voudrez probablement jeter un coup d'œil aux règles complètes de l'Appel de Cthulhu que vous trouverez dans n'importe quel bon magasin de jeu ou sur notre site www.chaosium.com ou sur www.tentacules.net. Pour créer votre personnage, vous aurez besoin de seulement quatre dés à 6 faces. Pour jouer, vous devrez disposer d'au moins un jeu de dés à 4, 8, 10, 12 et 20 faces.

Qu'est ce que Cthulhu?

L'Appel de Cthulhu est inspiré des histoires du "Mythe de Cthulhu" de l'écrivain des années 20 H.P. Lovecraft, et de ses successeurs.

Cthulhu est une monstrueuse divinité extra-terrestre qui est mentionnée dans plusieurs écrits de Lovecraft, en particulier "L'appel de Cthulhu". D'innombrables histoires ont été écrites depuis. Des auteurs de Pulp comme R. E Howard ou R. Bloch ont développés leur propre histoire à partir des idées de Lovecraft. Les auteurs contemporains comme Clive Barker, Stephen King, Kathe Koja, Caitlin R Kiernan revendiquent également une influence de Lovecraft.
Si vous n'avez jamais lu une nouvelle de Lovecraft, vous avez manqué quelque chose.

La collection "Bouquins" présente en trois tomes l'intégralité de l'œuvre de Lovecraft. "L'appel de Cthulhu" ou "La chose sur le seuil" pourrait être une bonne introduction.

Créer un investigateur

Pour jouer à l'Appel de Cthulhu vous devez créer un personnage. Les personnages dans le jeu s'appellent les "investigateurs", étant donné qu'ils passent beaucoup de temps à étudier les horreurs du Mythe de Cthulhu. Créer un personnage est simple, et est décrit ci-dessous. Il vous sera utile d'avoir une feuille de papier à portée de main, ou mieux, une feuille de personnage de Cthulhu. Vous en trouverez une jointe à ce livret ou vous pouvez en télécharger une sur le site www.tentacules.net.

Les caractéristiques

Pour commencer, un personnage dispose de sept caractéristiques. Chaque caractéristique est décrite ci-dessous, ainsi que le nombre de dés à lancer pour déterminer chaque caractéristique.

La Force (FOR) mesure la puissance musculaire d'un investigateur. Utilisez-la pour estimer quelles charges il peut soulever, pousser ou tirer. Cette caractéristique a une grande influence sur les dommages qu'un personnage peut infliger en combat à mains nues ou avec une arme blanche. Lancer 3 dés à six faces pour déterminer la force.

La Constitution (CON) englobe la santé, la vigueur et la vitalité. Elle influence la quantité de dommages qu'un personnage peut prendre avant de sombrer dans l'inconscience et de mourir. Elle mesure également la résistance aux maladies et aux empoisonnements. Lancer 3 dés à six faces pour déterminer la CON.

La Dextérité (DEX) mesure l'agilité et la rapidité de votre investigateur. Lancer 3 dés à six faces pour déterminer la DEX.

La Taille (TAI) est une combinaison de la taille et du poids. Elle influence le nombre de dommages qu'un personnage peut prendre, mais aussi ceux qu'il peut infliger. Lancer deux dés à 6 faces et ajoutez y 6 points pour déterminer la TAI.

L'Intelligence (INT) représente les facultés d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse du personnage. Lancer deux dés à 6 faces et ajoutez y 6 points pour déterminer l'INT.

Le Pouvoir (POU) symbolise la volonté, l'aptitude à employer la magie et la stabilité mentale. Lancer 3 dés à six faces pour déterminer le POU.

L'Apparence (APP) mesure le charme, la beauté et le sex-appeal d'un investigateur. Lancer 3 dés à six faces pour déterminer l'APP.

L'Education (EDU) mesure les connaissances formelles et factuelles que possède un investigateur. Lancer 3 dés à six faces et ajouter 3 pour déterminer l'EDU.

Note : Avant de poursuivre, vous pouvez permuter certaines valeurs qui emploient le même nombre de dés pour déterminer la valeur. En d'autres termes, vous pouvez permuter ces valeurs pour la Force, la Constitution, la Dextérité, l'Apparence ou le Pouvoir. Vous pouvez seulement permuter la Taille et l'Intelligence. L'Education ne peut être modifiée. Si les jets que vous obtenez pour votre investigateur sont trop faibles, vous pouvez en relancer certains. La moyenne d'une caractéristique devrait se trouver entre 10 et 11. Si vous en avez trop en dessous, vous devriez en relancer une ou deux. Notez qu'un joueur peut jouer régulièrement avec un personnage moyen et s'en satisfaire. Il faut surtout créer un personnage qui vous convient.

Les caractéristiques secondaires

Certaines caractéristiques sont déterminées à partir des caractéristiques définies auparavant. Ce sont l'Idée, la Chance, la Connaissance, le bonus aux dommages, les points de Magie, la Santé Mentale et les points de Vies.

L'Idée est simplement l'INT multipliée par 5. Un jet d'Idée peut permettre à un investigateur de résoudre un problème ou

permet au Gardien de lui fournir une information.

La Connaissance est l'EDU multipliée par 5. Cette caractéristique représente les connaissances engrangées dans les tréfonds du cerveau d'un investigateur.

La Chance est le POU multiplié par 5. La Chance est l'aptitude à se trouver au bon endroit au bon moment. Le jet de chance est souvent employé pour donner à votre personnage une dernière chance dans une situation difficile.

Le bonus aux dommages représente les dommages supplémentaires que peut infliger votre investigateur lors d'un combat rapproché. Ajoutez votre FOR et TAI et consultez le Tableau de Bonus aux dommages pour déterminer votre bonus aux dommages.

Table des bonus aux dommages

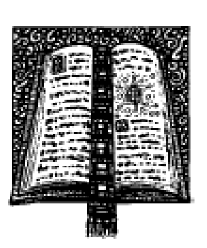
FOR + TAI	BD
2 à 12	-1D6
13 à 16	-1D4
17 à 24	+0
25 à 32	+1D4
33 à 40	+1D6

Les points de Magie sont égaux à votre POU. Ces points peuvent être dépensés afin de lancer des sortilèges ou de combattre des influences malignes. Si les points de magie de votre investigateur tombent à zéro, il perd connaissance jusqu'à ce qu'il puisse les récupérer.

Les points de Vie sont déterminés en ajoutant la TAI et la CON et en divisant le tout par 2. Si votre investigateur reçoit des blessures, ses points de Vie diminueront. A 2 points de Vie, l'investigateur perd connaissance. A partir de -2, il meurt.

La Santé Mentale (SAN) commence à un niveau égal à vos points de POU multipliés par 5. Entourez la valeur correspondante à ce nombre sur la feuille de personnage. Ces points sont utilisés lors de test et représentent la capacité de votre investigateur de rester stoïque face à des horreurs. Plus vous faites face aux horreurs du Mythe de Cthulhu, plus vos points de SAN chutent. Ils peuvent augmenter au-dessus du niveau de départ, mais ne peuvent excéder 99 moins votre valeur en Compétence de Mythe de Cthulhu.

Profession et Compétences



A partir de maintenant, vous devez avoir une idée de ce que votre investigateur fait dans sa vie. Ce choix de métier influencera le choix de ses compétences. Pour commencer, choisissez une profession. Vous pouvez choisir ce qu'il vous plait, mais vous devez demander confirmation auprès du Gardien. Les métiers les plus répandus dans ce jeu sont professeur, chercheur de trésor, occultiste, ou archéologue. Cependant, tous les métiers sont possibles.

Une fois que vous avez choisi une profession, regarder la liste des compétences sur votre feuille de personnage. Choisissez 8 compétences qui sont appropriées pour le métier de votre personnage. Ce sont vos "Compétences professionnelles".

Vous devez maintenant attribuer des points aux compétences sur votre feuille de personnage. Avant de commencer, sachez qu'aucune compétence ne doit excéder 75 avant le début du jeu. Par ailleurs aucun point ne peut être attribué à la compétence Mythe de Cthulhu lors de la création du personnage. On considère en effet que tout personnage est ignorant du Mythe en début de carrière.

Multipliez votre EDU par 15 pour obtenir le nombre de points à répartir parmi vos compétences professionnelle. Par ailleurs, chaque compétence dispose déjà d'un chiffre de base mentionné entre parenthèse, ajoutez ce chiffre aux points que vous allez attribuer. Ainsi si vous ajoutez 15 points à la compétence "Dissimulation" (base de 15) vous aurez "Dissimulation : 30".

Après le choix des compétences professionnelles, choisissez vos compétences de loisirs. Ce sont des compétences que votre personnage a acquises dans sa vie et dans ses loisirs. Pour déterminer combien de points vous pouvez dépenser, multipliez vos points d'INT par 10. Répartissez ces points parmi toutes les compétences de votre feuille de personnage (de nouveau, vous ne pouvez pas mettre des points dans le Mythe de Cthulhu). Noter que vous pouvez souhaiter conserver quelques points de compétence pour acheter des compétences de combat telles que "Arme à feu" etc.

Touches Finales

Vous avez pratiquement terminé votre personnage. Terminez par la partie supérieure de la feuille et complétez par le nom, le sexe, l'âge, etc. Jetez un dernier coup d'œil à vos compétences et caractéristiques afin d'avoir une petite idée de votre personnage.
Vous pouvez compléter par quelques notes sur l'expérience et la personnalité de votre investigateur. Qui est-il vraiment ? Où a-t-il grandi ? A quoi ressemble sa famille ? Plus vous passerez de temps à penser à votre personnage, plus il développera une vraie personnalité.

Le système de jeu

Jouer

Dans un jeu de rôle, il n'y a ni gagnant ni perdant. Vous gagnez si tout le monde passe un bon moment et est transporté par le pouvoir du conte. Vous perdez si personne ne s'est amusé. Néanmoins, pour clarifier les choses pendant le jeu, il vous sera demandé de faire des jets de dés pour déterminer les résultats d'événements critiques. Généralement des "contrôles de compétences" peuvent être demandés dans des situations stressantes. Marcher dans un hall éclairé n'est pas une situation stressante. Courir dans un couloir sombre en étant pourchassé par une horde de goules hurlantes l'est.
La section suivante décrit les bases des règles du jeu l'Appel de Cthulhu.

Jets de dés ; contrôles de compétences

Différents types de dés sont utilisés pour déterminer les résultats des événements dans une partie de l'Appel de Cthulhu. Vous pouvez achetez un ensemble de dés dans n'importe quel magasin de jeux. Il vous faudra au moins un dé de chaque type : 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Vous voudrez peut-être aussi vous procurer des dés de "pourcentage". Ces dés ont dix côtés numérotés "10, 20, 30, etc.". La notation des types de dés dans le jeu est simple. Exemple : "1D6" ou "3D10". Le premier chiffre est la quantité de dés à jeter. Le deuxième nombre (après le "D") indique quel type de dés jeter. Ainsi, 1D6 signifie qu'il faut jeter un dé à six faces. "3D10" indique qu'il faut lancer trois dés à dix faces et en ajouter les valeurs. Si vous voyez "2D6+6", cela signifie qu'il vous faut jeter deux dés à six faces, en ajouter les valeurs et additionner six au total. Lancez les dés comme demandé et lisez le nombre du dessus.
Un des jets les plus communs que vous aurez à faire est un jet de "pourcentage". Toutes les compétences, ainsi que Idée, Connaissance, Chance et Santé Mentale se testent par un jet de pourcentage. Pour cela, jetez un dé de pourcentage, comme décrit ci-dessus et un dé à dix faces classique. Ajoutez alors simplement les deux nombres ensemble. Si le résultat est égal ou inférieur à la compétence listée sur votre feuille de personnage, vous avez réussi.

Exemple : Jane jette un dé pour voir si son personnage repère un zombi qui se cache dans un sombre cimetière. Elle a une compétence Trouver Objet Caché de 45%.

Elle jette les deux dés, obtenant “60” sur le dé de pourcentage, et “3” sur le dé à dix faces. En les ajoutant ensemble, elle obtient un total de 63, bien au-dessus de sa compétence de 45%. Elle ne voit pas venir le zombi.

Généralement, le Gardien vous indique quand jeter les dés pour tester une compétence.

De plus, lorsqu'un jet est réussi, vous pouvez cocher la petite case à côté de la compétence testée sur votre feuille. Vous ne pouvez cocher qu'une seule fois la case pour chaque compétence. À la fin du scénario, votre Gardien vous demandera de faire un jet d'expérience. Vous ferez alors un jet de pourcentage pour chacune des compétences cochées lors de la partie. Si le résultat est supérieur à la valeur de la compétence, vous pourrez alors ajouter 1D6 points à la valeur de la compétence. En d'autres termes, plus vous en savez, plus il est difficile d'en apprendre d'avantage ou de devenir encore meilleur.

La Table de Résistance

On doit recourir à la Table de Résistance chaque fois qu'il est nécessaire de confronter deux caractéristiques. Par exemple, supposons que votre personnage qui a une FOR de 13 fait un bras de fer avec Gros Bob, qui a une FOR de 18. Vous recherchez votre FOR de 13 sur la Table de Résistance comme “caractéristique active” puis celle de Gros Bob comme “caractéristique passive”. La valeur qui apparaît à l'intersection des deux axes du graphique vous montre le nombre que vous devez atteindre. Si le résultat est égal ou inférieur à ce nombre, vous avez réussi. Cependant, dans le cas où deux personnes, ou une personne et un monstre, s'opposent, l'autre personnage obtient aussi une chance de lancer les dés. Dans ce cas les égalités prolongent l'action et le premier personnage à réussir un jet quand l'adversaire échoue gagne la confrontation.

Admettons que votre personnage est en train de dévaler un couloir encombré au fond d'une tombe puante. Une meute de goules court derrière lui, affamées par sa chair savoureuse. Le Gardien pourrait vous demander de faire un jet de DEX contre une difficulté de 14, ou vous dérapez et tombez.

Dans ce cas, il faut confronter votre DEX comme caractéristique active contre la valeur passive de 14. Si vous réussissez, vous continuez à courir. Si vous échouez, vous tombez...

Ou bien encore le Gardien pourrait également réclamer un test de votre DEX contre la DEX des goules pour voir si elles vous rattrapent. Dans ce cas, vous jetteriez les dés exactement comme avant, contre Gros Bob, mais en utilisant DEX au lieu de FOR.

Santé Mentale

Les horreurs du Mythe de Cthulhu menacent l'esprit autant que le corps. Le choc psychique de la rencontre avec les horreurs étrangères du Mythe est l'un des principaux dangers que les personnages connaîtront dans le jeu. Enquêter sur les mystères dans une partie de l'Appel de Cthulhu draine une part redoutable de la Santé Mentale des investigateurs, et peut mener à leur folie.

Toutes les fois que vous croiserez les horreurs du Mythe, ou ferez quelque chose de particulièrement terrifiant (comme trébucher sur le cadavre mutilé de votre meilleur ami), vous devrez faire un jet de pourcentage contre vos points actuels de Santé Mentale. Si vous faites au-dessus de votre Santé Mentale actuelle, vous perdez une plus grande quantité de points de Santé Mentale. Si vous faites moins ou autant, vous en perdrez moins voire même pas du tout. La perte de Santé Mentale est généralement décrite lors d'un événement par “0/1D6” ou “2/1D10”. Le nombre avant la barre oblique indique combien de points de Santé Mentale que votre personnage perd s'il fait moins que ses points actuels de SAN ; le nombre après la barre indique combien votre personnage perd si vous faites au-dessus de votre SAN actuelle.

Quand vous serez confrontés à des événements malmenant votre santé mentale,

Table de Résistance

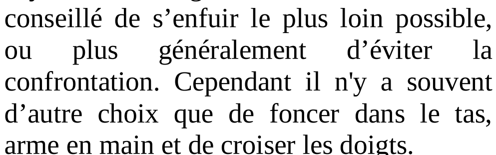
Caractéristique active

Caractéristique passive	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—			*Zone de réussites*			—	—	—	—
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—			*automatiques*			—	—	—	—
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
22	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
23	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
24	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
25	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
26	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
27	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
28	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
29	—	—	—	—			*Zone d’échecs*			—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
30	—	—	—	—			*automatiques*			—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
31	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Pour réussir l’action, le résultat du jet du D100 doit être inférieur ou égal à la valeur indiquée.

votre Gardien vous demandera de lancer les dés de pourcentage et vous fera savoir combien de SAN vous perdez si vous échouez ou réussissez.
Malheureusement, la récupération de la Santé Mentale perdue est un processus long et laborieux. Vous pourrez devoir faire interner votre personnage dans un asile ou pratiquer d'autres formes de psychothérapie pour récupérer ces points. Généralement, à la fin de chaque scénario réussi, vous devriez regagner quelques points comme récompense. En plus, quand vous augmentez une compétence au-dessus de 90% par l'expérience, vous obtenez quelques points supplémentaires de Santé Mentale.
Lorsque vos points de SAN chutent, votre personnage devient de moins en moins stable et ses capacités diminuent. Les règles complètes pour la Santé Mentale ne sont pas incluses ici, mais votre Gardien vous fera connaître les effets de cette dégradation durant le jeu.

Combat



Les combats dans l'Appel de Cthulhu sont dangereux et mortels. Quand vous serez confronté aux horreurs du Mythe, il est généralement conseillé de s'enfuir le plus loin possible, ou plus généralement d'éviter la confrontation. Cependant il n'y a souvent d'autre choix que de foncer dans le tas, arme en main et de croiser les doigts.
Les règles pour le combat dans l'Appel de Cthulhu sont simples. Quand un combat a lieu, tous les investigateurs, ainsi que les personnages et les monstres contrôlés par le Gardien agissent dans l'ordre de leur score de DEX. Le plus haut score de DEX agit en premier, et ainsi de suite dans l'ordre décroissant de la DEX.

Un round de combat dans l'Appel de Cthulhu n'est pas vraiment chronométré, il est plutôt décrit comme "assez long pour que chacun puisse faire une ou deux choses intéressantes ". Le rythme du round est déterminé par le Gardien, en considérant que des règles compliquées de gestion des mouvements et de timing des actions ne sont pas pertinentes pour ce jeu. Le Gardien doit simplement veiller à laisser à chacun une chance de faire quelque chose rapidement tout en maîtrisant le rythme de la narration.
Quand il est temps pour vous d'attaquer, choisissez simplement une cible et jetez les dés sous la compétence appropriée.
Si vous tirez avec un fusil et que vous possédez "Fusil 50%", employez cette compétence. Si vous essayez de donner un coup de poing ou de pied, employez simplement la compétence appropriée. Comme avec toutes les autres compétences, le jet est un jet de pourcentage. Pour réussir, vous devez faire autant ou moins que la valeur de la compétence utilisée figurant sur votre feuille de personnage.
Si vous réussissez le jet, vous touchez votre adversaire et lui infliger les dommages de l'arme utilisée.

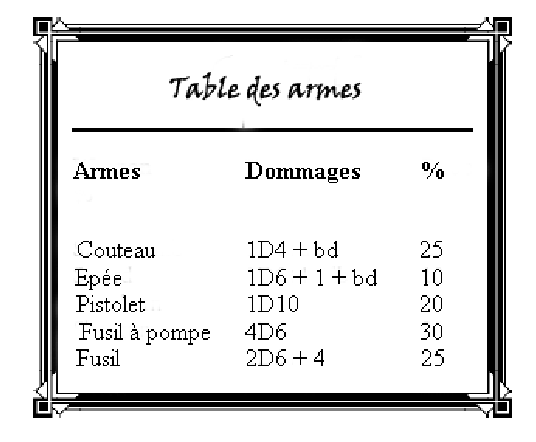


Table des armes

Armes	Dommages	%
Couteau	1D4 + bd	25
Epée	1D6 + 1 + bd	10
Pistolet	1D10	20
Fusil à pompe	4D6	30
Fusil	2D6 + 4	25

La table des armes donne quelques exemples des dommages.
Noté que pour la plupart des armes de mêlée (armes que vous utilisez en combat rapproché, comme les couteaux, les poings américain ou même vos poings), vous devez ajouter la valeur de Bonus aux dommages (bd) de votre personnage aux dommages de l'arme.

Quand une cible est touchée, lancez les dés de dommages et soustrayez le total de ses points de vie. Certaines cibles ont des armures ou des protections qui réduisent la valeur des dommages, leur faisant perdre moins de points de vie. Cela est rare pour les Investigateurs de temps modernes, mais

la majorité des monstres que vous affronterez disposeront de différentes sortes de protection.

Si votre Investigateur prend des dommages, notez que si son total de points de vie tombe à 2 ou moins, il sombre dans l'inconscience. Si le total tombe à -2 points de vie, il meurt.

Livres et Films Conseillés

Les livres et les films suivants devraient vous guider dans la création de l'atmosphère et l'état d'esprit appropriés à une partie de l'Appel de Cthulhu. Évidemment, vous n'êtes pas forcé de les connaître avant de jouer, mais s'ils vous inspirent, tant mieux !

Livres et Nouvelles

H.P. Lovecraft
L'Abomination de Dunwich
Le Cauchemar d'Innsmouth
Les Montagnes Hallucinées
Le monstre sur le seuil
Herbert West, réanimateur
Dagon

James Herbert
Dis moi qui tu hantes
La Conspiration des Fantômes

Graham Masterton
Manitou
Le jour J du jugement
Rituel de Chair

Matthew J. Costello
La chose des profondeurs

Richard Matheson
La maison des damnés

Gustav Meyrink
Le Golem

Denis Bretin et Laurent Bronzon
Le nécrographe

D.R. Koontz
Les yeux foudroyés

Koji Suzuki
Ring

Stephen King
Salem

Film

Alien – Ridley Scott (1979)
Dagon – Stuart Gordon (2001)
Dawn of the Dead – George Romero (1978)
L'antre de la folie – John Carpenter (1994)
La neuvième porte – Roman Polanski (1999)
Prince of Darkness – John Carpenter (1987)
Re-Animator – Stuart Gordon (1985)
The ring – Gore Verbinski (2002)
The Thing – John Carpenter (1982)



Informations réservées au Gardien

De tous les scénarios publiés pour l'Appel de Cthulhu, voici celui qui a été le plus joué. Connu sous le titre "La maison hantée", il est inclus aux règles depuis les origines. Il a constitué pour beaucoup de joueurs leur introduction à l'univers lovecraftien et plus d'un vétéran a connu grâce à lui ses premiers frissons cthulhiens. Nous avons changé son nom pour éviter toute confusion avec un autre scénario homonyme et pour inciter les Gardiens expérimentés à le regarder sous un nouveau jour.

Cette aventure est prévue pour des investigateurs débutants. Sa difficulté peut être modulée en ajustant les facteurs de dommage et les motivations de Corbitt.

Telle quelle, elle est assez périlleuse pour provoquer la mort d'un ou de plusieurs investigateurs.

Ce scénario est censé se passer en 1920 à Boston, Massachusetts. Vous ne devriez cependant avoir aucune difficulté à l'adapter à une autre époque et à un lieu différent.

Dans l'Appel de Cthulhu, les cartes et plans sont généralement des croquis relativement approximatifs. Il n'est en effet pas très important qu'ils soient très précis, pourvu qu'ils offrent la possibilité de se faire une idée globale de la disposition des lieux. Cela se comprend d'autant mieux que joueurs et Gardien sont souvent amenés en cours de partie à dessiner ces plans à main levée. Il ne faut pas oublier que l'Appel de Cthulhu propose avant tout des défis intellectuels et émotionnels pour lesquels quelques descriptions suffisent. Il est rare qu'il y ait des pièges camouflés susceptibles de se déclencher au moindre faux pas des investigateurs.

Vous pouvez, si vous le désirez, développer la première partie de cette aventure en accordant plus d'importance au propriétaire de la maison, aux négociations avec les investigateurs et à l'enquête. A l'inverse, vous avez également la possibilité d'amener directement les investigateurs à la maison de Corbitt, ce qui a pour effet de raccourcir l'aventure. Mais comme pratiquement tous les scénarios de l'Appel de Cthulhu commencent par une phase de collecte d'informations, vous pourrez conseiller à des joueurs novices de redoubler de prudence s'ils ne disposent que de renseignements limités. Dans tous les cas, cette aventure devrait pouvoir être achevée en quelques heures.

Etudiez attentivement les pouvoirs de Corbitt et utilisez-les intelligemment. Vous pourrez notamment tirer beaucoup de plaisir des évènements qui se dérouleront dans la chambre n°3, au premier étage.

Les secrets du Gardien

Le cadavre de Corbitt est enterré dans la cave de la maison. Son esprit, quant à lui, est toujours vivant. Il a pleinement conscience de tout ce qui se passe dans la maison dont il contrôle certaines parties. La magie du Mythe a permis à Corbitt de préserver son identité et le rend capable d'animer son corps après sa mort. Il lui arrive de vampiriser ou d'importuner de diverses manières les occupants des lieux. Et quand quelqu'un parvient à percer son secret, il met alors tout en œuvre pour le chasser… ou le tuer. Pour résoudre le mystère auquel ils vont être confrontés, les investigateurs devront enquêter sur Corbitt.

Celui-ci se défendra en essayant de les induire en erreur en ce qui concerne la maison. S'il échoue, il tentera de les assassiner.

Le problème

Un propriétaire immobilier demande aux investigateurs d'aller inspecter la vieille Maison Corbitt du centre de Boston. Les derniers locataires ont été victimes d'incidents tragiques et il aimerait savoir ce qui se passe exactement dans cette demeure de façon à mettre fin aux éventuels problèmes. Il est prêt à dédommager les investigateurs pour le temps et les efforts qu'ils consacreront à cette tâche.

La manière dont le propriétaire contacte les investigateurs, la somme qu'il accepte de débourser et la nature exacte de ses propos sont autant de détails qui devront être réglés entre le Gardien et les joueurs.

Si vous n'avez pas d'idée particulière sur ces sujets, voici quelques propositions. (1) Les investigateurs ont été recommandés par le cousin du propriétaire, un ancien ami d'université d'un des investigateurs qui connaît son penchant pour les choses de l'Occulte. (2) Ils toucheront 20 $ par jour, plus une prime de 100 $ lorsqu'ils pourront certifier que la maison ne présente plus aucun danger. (3) Le propriétaire souhaite avoir l'assurance qu'il pourra encore louer la maison sans provoquer de nouveau drame. Il verse une avance de 50 $ aux investigateurs et leur remet la clé de la vielle demeure, sans oublier de leur préciser son adresse. A eux de se débrouiller, maintenant.

Ce qui est arrivé

La famille Macario s'est installée dans la maison en 1918. L'année suivante, le père, qui avait été victime d'un accident grave, est subitement devenu fou furieux, ce qui lui a valu d'être interné. Peu de temps après, ce fut au tour de la mère de perdre la raison. Comme son époux, elle ne cessait de bafouiller des phrases sans suite, parlant d'un spectre aux yeux rouges et d'évènements inexplicables qui se seraient produits dans la maison. Apparemment, elle éprouvait les plus grandes réticences à pénétrer dans une des chambres du premier étage. Le propriétaire avait entendu parler de la mauvaise réputation de la maison avant de l'acquérir, mais il n'en a pas tenu compte en raison du montant des loyers qu'il pensait pouvoir en retirer. Maintenant il souhaite que les investigateurs mettent fin aux rumeurs, au besoin en exorcisant les lieux.

Informations destinées aux joueurs

Les joueurs agissent comme ils l'entendent. Le propriétaire n'a jamais été le témoin d'évènements étranges dans la maison et il ignore ce qu'ont pu exactement voir les Macario. Néanmoins, lorsque vous l'interprétez, veillez à donner aux investigateurs quelques “ points de départ ” pour leur enquête. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la marche à suivre, conseillez-leur de faire quelques jets de dés pour résoudre leurs conflits. Les indices que voici sont présenté dans l'ordre probable de leur découverte.

Si les joueurs insistent pour aller directement à la Maison Corbitt, mettez les en garde mais ne les en empêchez pas.

La famille Macario

Le père et la mère ont été envoyés au Sanatorium Roxbury, un établissement situé à quelques kilomètres du centre de Boston. L'état de Vittorio ne s'est pas arrangé et une entrevue avec cet homme bredouillant et confus ne permet pas d'apprendre quoi que ce soit d'intéressant. Gabriela, quant à elle, est assez lucide mais elle ne supporte pas un interrogatoire de longue durée.

Madame Macario a peu de choses à révéler. Elle a senti une présence dans la maison, un être tellement malveillant que le simple fait d'y penser la rend malade. La nuit, il lui arrivait de se réveiller et de le voir penché au-dessus de son lit. Quand il était en colère, il faisait voler des objets dans toute la pièce. Apparemment il détestait particulièrement Vittorio, son mari, sur

lequel il s'acharnait. Vous pouvez répondre à d'autres questions, mais la malheureuse est incapable de donner des informations plus précises. Toutefois si vous le désirez, elle révèle d'autres détails après que les investigateurs aient visité la demeure.

Au sanatorium, les investigateurs peuvent apprendre que le docteur des Macario a quitté la ville. Le médecin qui le remplace est le Docteur Hardstrom de l'asile d'Arkham. Au cours d'une éventuelle entrevue, ce dernier peut leur apprendre qu'il soigne un patient souffrant d'un traumatisme similaire à celui des Macario à l'asile d'Arkham. Cette information peut servir d'introduction à une autre aventure se déroulant à Arkham (Supplément « Aventures dans la Région d'Arkham », Descartes Editeur).

Les deux jeunes fils Macario ont été confiés à des proches qui habitent Baltimore. Si les investigateurs vont les voir, ils ne leur apprennent rien, sinon que leurs parents leur manquent et qu'il leur arrivait parfois de rêver d'un homme étrange aux yeux de feu.

Les journaux

Un jet d'**Idée** réussi amène l'un des investigateurs à penser aux archives du Boston Globe, un quotidien de bonne réputation. Là, ils ont besoin d'une réussite en **Baratin** ou **Persuasion**, de l'appui d'un journaliste ou d'une lettre de recommandation émanant de la mairie pour avoir accès aux fichiers qui les intéressent.
Les coupures de presse sont classées par rues. Les articles concernant l'affaire Macario sont brefs et peu détaillés ; le Globe s'est contenté de rapporter les faits tels que les investigateurs les connaissent déjà.
Il est cependant possible de trouver un “ papier ” datant de 1918, qui n'a jamais fait l'objet d'une publication. Il relate, qu'en 1880, une famille d'immigrants français, qui s'est installée dans la maison, avait été victime d'incidents violents qui avaient entraîné la mort des parents et laissé leurs trois enfants estropiés. La demeure était ensuite restée longtemps inoccupée.

Les reproductions factices d'articles de journaux peuvent être quelquefois fournies avec le scénario de façon à ce que le Gardien les transmette aux joueurs.

En 1909, une autre famille y a emménagé et ses membres sont tombés rapidement malades. En 1914, le fils aîné a été pris d'un accès de folie qui l'a poussé à se suicider avec un couteau de cuisine. Effondrés, ses parents ont alors décidé de déménager. En 1917, une troisième famille a loué la vieille demeure… pour la quitter presque immédiatement après avoir tous contracté une maladie bizarre.
Si un investigateur s'attire les bonnes grâces de la personne chargée des archives (**APP** x 3 ou jet de **Crédit** réussi), elle lui révèle que les fichiers du Globe ont été détruits lors d'un incendie en 1878. Peut-être que la Maison Corbitt avait déjà fait parler d'elle avant cette date…

La bibliothèque

La bibliothèque centrale permet d'apprendre quelques détails intéressants, mais il faudra réussir un jet en **Bibliothèque** pour découvrir chacun des renseignements présentés ci-après.

- La maison a été construite en 1835 par un riche marchand qui est aussitôt tombé malade et l'a vendue à certain Walter Corbitt.

- En 1852, Walter Corbitt fut poursuivi en justice par ses voisins qui voulaient le contraindre à déménager “ en conséquence de ses habitudes détestables (sic) et de son comportement douteux ”.

- Evidemment, Corbitt a gagné le procès, puisque son avis de décès précise qu'il habitait toujours au même endroit le jour de sa mort, en 1866. Il est également indiqué qu'un nouveau procès a été intenté pour l'empêcher d'être enseveli dans le sous-sol de sa demeure, comme le voulait son testament.

- Il n'est nulle part fait mention des résultats de cette seconde procédure judiciaire.

La découverte de chacun de ces éléments nécessite 4 heures de recherches, car ils proviennent tous de journaux différents.

Etat civil

A l'Hôtel de Ville, un jet réussi en **Bibliothèque** révèle que l'exécuteur testamentaire de Walter Corbitt était un certain révérend Michael Thomas, pasteur de la Chapelle de la contemplation de Notre Seigneur Délivreur de Secrets. Le Registre des Cultes (qui se trouve également à l'Hôtel de Ville) indique que cette église a été fermée en 1912.
Si les investigateurs pensent à consulter les archives judiciaires, ils découvriront des références à des actions entreprises en 1912 à l'encontre de la Chapelle de la Contemplation, mais les dossiers eux-mêmes sont introuvables. S'ils interrogent poliment le fonctionnaire en charge des archives, il leur dit que les crimes les plus graves sont en principe confiés aux tribunaux du Comté ou de l'Etat ou à une cour fédérale. Un tirage réussi en **Droit** permet aussi de d'obtenir cette information. Les fichiers des arrestations et saisies sont regroupés au Poste de Police Central.

Tribunaux ; Poste de Police Central

Un tirage réussi en **Droit**, **Crédit** ou **Baratin** donne accès aux dossiers concernant la Chapelle de la Contemplation. Une descente de police fut organisée secrètement en 1912, après que plusieurs personnes eurent déclaré sous serment que la secte était responsable de la disparition de plusieurs enfants du voisinage. Trois policiers et sept fanatiques furent tués au cours de la fusillade et de l'incendie qui éclatèrent lors du raid. Les rapports d'autopsie joints sont étrangement laconiques et peu détaillés, comme si le médecin légiste n'avait pas procédé aux examens d'usage.
Des cinquante-quatre sectateurs arrêtés, huit seulement furent incarcérés. Les rapports laissent à penser que d'importantes personnalités étaient liées à la secte, ce qui expliquerait qu'il n'a jamais été fait mention de cette affaire – la plus importante des annales criminelles de la ville – dans la presse.
Le pasteur Michael Thomas fut néanmoins appréhendé et condamné à 40 ans de prisons pour cinq inculpations de meurtre au second degré. Il s'est évadé en 1917 et semble avoir quitté aussitôt l'Etat.

Les investigateurs peuvent aussi mettre la main sur un dossier qui mentionne une descente de police à l'Eglise Congrégationaliste à Kingsport en 1731. Bien que les faits ne soient pas décrits en détails, la similarité des faits peut attirer l'attention des investigateurs. Cette information peut servir d'introduction à une autre aventure se déroulant à Kingsport (Supplément « Kingsport, Cité des Brumes », Descartes Editeur).

Le voisinage

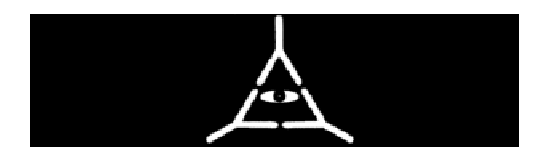
La plupart des gens qui vivaient dans le coin avant la Première Guerre Mondiale sont morts ou ont déménagé. Des immeubles de bureaux et des magasins ont remplacé les anciennes bâtisses datant du XIXème siècle. La Maison Corbitt, avec son jardinet en friches, est désormais la dernière résidence privée des environs. Les investigateurs peuvent cependant rencontrer un certain Dooley, marchand de cigarettes et de journaux, qui se souvient vaguement de toute cette histoire. Il est capable d'indiquer où se trouvait le siège de la Chapelle de la Contemplation, à quelques pâtés de maison de là.

La Chapelle de la Contemplation

Ce qui reste de cet édifice se trouve à l'extrémité d'une ruelle insalubre, tellement mal entretenue et envahie par la végétation que les ruines ressemblent à des concrétions naturelles. Les investigateurs vont devoir franchir un mur à moitié éboulé sur lequel a été récemment tracé à la peinture blanche un étrange symbole : un œil grand ouvert entouré de trois " Y " arrangés de manière à ce que leurs branches supérieures se touchent et forment un triangle. Lorsqu'ils s'en approchent, ils sentent des élancements dans leur front, un peu comme s'ils avaient

brusquement la migraine. Cette sensation persiste aussi longtemps qu'ils restent dans les parages de la Chapelle, ce qui les incitera certainement à se dépêcher. Quand ils s'en vont, les douleurs cessent aussitôt.

Ce symbole est à montrer aux joueurs.

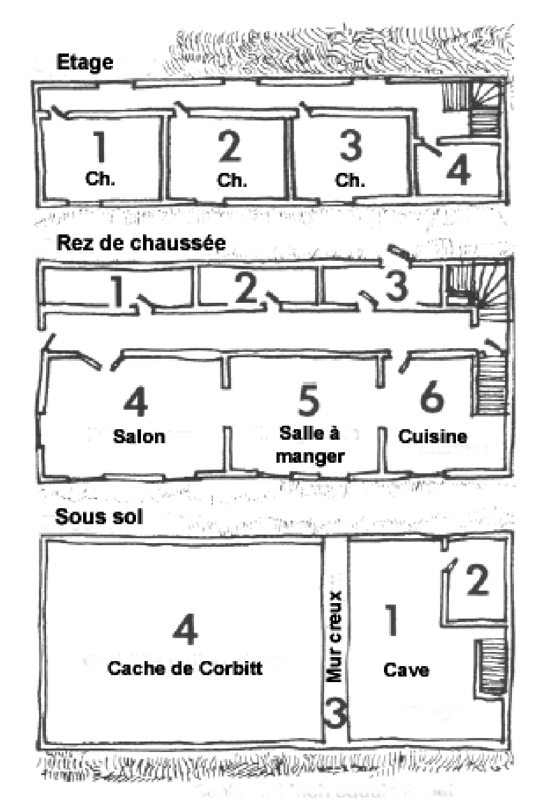


En déambulant dans les ruines, les investigateurs voient surtout des blocs de granit, des poutres moisies à moitié calcinées, ainsi que divers détritus. A un certain moment, ils se rendent compte que la terre qu'ils foulent recouvre, en fait, un plancher pourri. Ceux qui ne bénéficie pas d'un jet de pourcentage inférieur ou égal à 4 fois leur **DEX** sentent le sol se dérober sous leurs pieds sans pouvoir se retenir à quelque chose et font une chute de 3 mètres (1D6 points de dommage).
La cave qu'ils découvrent était indépendante du reste du sous-sol et on y accédait en empruntant un escalier séparé, qui est aujourd'hui recouvert par des tonnes de gravats. Elle abrite encore deux squelettes vêtus de robe de soie en lambeaux ; sans doute des membres de la secte qui se sont cachés ici et ont péri au cours de l'incendie.

Elle contient également des dossiers moisis renfermant les archives de la congrégation. Un jet réussi en **Bibliothèque** permet de trouver un passage indiquant que Walter Corbitt a été inhumé dans la cave de sa demeure " conformément à ses vœux et à ceux de Celui Qui Attend Dans l'Ombre ".

Enchaîné à un lutrin vermoulu, il y a aussi un énorme volume en cuir relié, manuscrit en latin, mais si pourri et mangé par les vers que rien ne peut en être tiré si ce n'est quelques phrases ou mots occasionnels – à moins que le Gardien en décide autrement.

La vieille Maison Corbitt



L'EDIFICE ET LES DÉPENDANCES : cette bâtisse en briques est flanquée de deux grands immeubles de bureaux de construction récente. Sa façade donne directement sur la rue. De chaque côté de la maison, d'étroits passages permettent d'accéder à un potager envahi par la végétation qui se trouve sur l'arrière.
En observant un peu la bâtisse, on ne peut manquer de remarquer comment elle semble se fondre dans l'ombre projetée par les immeubles voisins. Ses fenêtres tendues de rideaux blancs ne laissent rien voir de l'intérieur. Les investigateurs qui ont déjà été confrontés au surnaturel au cours de leur vie auront l'impression que quelque chose d'ignoble se dissimule en ce lieu, mais ne pourront rien trouver qui étaye cette intuition.
En plus d'une serrure normale, la porte d'entrée est dotée sur sa face interne de quatre verrous, qui paraissent avoir été rajoutés au cours des deux dernières années. Si les personnages pensent à regarder de plus près les fenêtres du rez-de-chaussée, ils constateront qu'elles ont toutes été clouées de façon à ne pas pouvoir être ouvertes.

Etudiez le plan fourni. Dessinez chaque pièce au fur et à mesure de l'exploration par les investigateurs.

Rez-de-chaussée

PIÈCE 1 : un débarras encombré de caisses et de rebuts, tels que des bouilloires rouillées, des vieilles bicyclettes, etc. Sur le côté droit, il y a une armoire fermée par une planche clouée. Si on arrache celle-ci, on trouve à l'intérieur trois vieux livres. C'est le journal intime d'un certain W. Corbitt, un ancien occupant de la maison, comme l'atteste l'adresse notée sur la page de garde du premier volume.
Ce journal est rédigé dans un anglais châtié, bien qu'assez déconcertant par endroits. La lecture des trois tomes prendra en tout trois jours et fera gagner 4% en Mythe de Cthulhu, tout en coûtant 1D4 points de Santé Mentale. Ils décrivent les diverses expériences occultes auxquelles s'est livré Corbitt, ainsi que quelques pratiques magiques. Ce document décrit clairement la technique pour invoquer et contrôler un vagabond dimensionnel (voir les sorts décrits dans ce livret). Il faudra 2D6 semaines pour apprendre ce rituel, ce qui sera certainement trop long pour que celui-ci soit d'une quelconque utilité dans la présente aventure.

Un livre de démonologie est également présent dans cette pièce. Le titre est effacé et illisible, mais la majorité des pages reste utilisable. Plusieurs de ces pages sont cornées pour mettre en évidence un paragraphe sur les Chevaliers du Crépuscule d'Argent. Le gardien doit savoir que cela conduit à une aventure d'un supplément « Les Ombres de Yog-Sothoth », (Descartes Editeur)

PIÈCE 2 : un second débarras, rempli essentiellement de meubles cassés qui étaient sans doute destinés à être débités afin de servir de bois de chauffage.

PIÈCE 3 : un vestibule, où on peut encore trouver des pardessus, des bottes en caoutchouc, des chapeaux et des parapluies. Plusieurs sacs de charbon y ont été entreposés. Un jet d'**Idée** réussi permettra de remarquer que la porte latérale est fermée par deux serrures et trois verrous.

PIÈCE 4 : le salon. Il contient du mobilier conventionnel : un poste de radio, un sofa, des chaises rembourrées et des étagères couvertes de bibelots. Un jet réussi en Idée fera noter une profusion inhabituelle de croix, portraits de la Vierge et autres objets pieux.

Sur un mur de cette pièce, il y a une peinture étrange. Les investigateurs qui l'observeront se sentiront inexplicablement ébranlés. L'artiste se nomme Nelson Blakeley. Le gardien doit savoir que cette peinture conduit à une aventure du supplément : « Les Contrées du Rêve revisitées », (Descartes Editeur).

PIÈCE 5 : la salle à manger, qui contient une longue table en acajou, un placard encastré et sept chaises. Trois couverts sont placés autour d'une soupière contenant encore une substance nauséabonde qui semble avoir été de la soupe au riz.

PIÈCE 6 : une cuisine tout à fait classique, qui contient une glaciaire, une cuisinière à bois et un petit garde-manger. Certains aliments sont encore consommables : viande et soupe en boîtes, riz, paquets de pâtes et quelques bouteilles de vin. Diverses denrées ont apparemment été dévorées par les rats, si on en juge par les traces visibles par terre.

Premier étage

PIÈCE 1 : une chambre ordinaire, qui devait être occupée par Vittorio et Gabriela Macario. Elle contient un lit double et une bibliothèque, ainsi que plusieurs croix. Un rosaire et un bréviaire sont posés sur une table de nuit, à côté du lit.

PIÈCE 2 : La chambre des enfants : deux petits lits, des jouets, des armoires et des images représentant des avions et des cow-boys.

PIÈCE 3 : elle contient un cadre de lit et un sommier à ressorts, ainsi qu'une armoire vide. Bien qu'elle n'ait pas été occupée, cette pièce ressemble tout à fait aux deux

autres. C'était jadis la chambre du vieux Corbitt. Il y a passé tellement de temps que son aura psychique imprègne encore cet endroit et qu'il peut y déclencher certaines manifestations. Quand cela se produit, une odeur nauséabonde se répand dans cette pièce : un signe caractéristique du Mythe.

En furetant, les investigateurs trouveront une carte de visite dans un tiroir d'une commode. Elle porte le nom du docteur Henry Armitage, avec au dos un numéro de téléphone. Le gardien doit savoir ceci conduit à une aventure du supplément « Retour à Dunwich », Descartes Editeur.

- Corbitt peut faire retentir un martèlement sourd perceptible dans toute la maison.
- Il peut faire apparaître du sang (fourni par les rats) sur le sol, le plafond ou les murs.
- Il peut produire des bruits de grattements sur la porte ou la fenêtre.
- II peut propulser le lit suffisamment vite pour qu'il heurte violemment toute personne se trouvant dans la chambre.

Au départ, Corbitt restera discret. Mais si les investigateurs paraissent déterminés à percer les secrets de sa demeure, il tentera de les convaincre que cette pièce est au centre de toutes les manifestations surnaturelles en produisant des martèlements et en faisant apparaître des mares de sang.

Si un personnage reste sceptique, il l'attirera dans la chambre afin de le tuer. Il détournera d'abord son attention par des grattements à la fenêtre, puis il se servira du lit afin de le projeter au travers de la vitre. Les coupures dues au verre cassé et la chute feront perdre 2D6 Points de Vie à l'imprudent.

PIÈCE 4 : un lavabo, une baignoire et des toilettes avec chasse d'eau suspendue. Des serviettes et divers objets indiquent que cette salle de bains était utilisée par quatre personnes. Une mare d'eau brunâtre, alimentée par un robinet qui fuit, stagne au fond de la baignoire.

Cave

PIÈCE 1 : la porte donnant sur la cave est équipée d'une serrure et de trois loquets qui ne peuvent être manipulés que depuis le rez-de-chaussée. Un escalier branlant descend jusqu'à un grand débarras. Les marches sont en très mauvais état et Corbitt a coupé l'électricité en faisant sauter les plombs qui se trouvent dans la cuisine. Chaque investigateur qui viendra ici devra réussir un jet sous 7 fois sa **DEX** pour ne pas tomber dans l'escalier et perdre 1D6 points de vie.

Toutes sortes d'objets sont éparpillés dans cette pièce : outils, bouts de tuyaux, morceaux de poutres, clous, vis, etc. Les murs latéraux sont en briques, alors que celui du fond (#3) est en bois, tout comme les parois du réduit aménagé sous l'escalier (#2).

LE COUTEAU VOLANT : dans la pièce 1. Si un investigateur fouille dans ce fatras et réussit un jet en **Trouver Objet Caché**, il découvrira un vieux couteau ouvragé dont la lame est recouverte d'une épaisse couche de rouille : une dague magique. En fait de "rouille", il s'agit du sang séché des victimes qui ont été tuées avec cette arme. Corbitt est capable de la faire flotter dans les airs et de s'en servir pour poignarder quelqu'un, au prix d'1 Point de Magie par tentative (une attaque par round). Ses chances de toucher sont alors égales en pourcentage à 5 fois les Points de Magie dont il dispose. Comme le couteau est propulsé par magie, il convient de ne pas ajouter le bonus aux dommages de Corbitt quand il touche.

Le personnage visé peut essayer de parer au moyen d'un couvercle de poubelle (chances de base : 30%), aucun autre objet ne pouvant faire l'affaire dans cette pièce. Tous les spectateurs du combat perdront 1 / 1D4 points de Santé Mentale.

L'investigateur peut aussi tenter d'attraper le couteau au vol (il doit pour cela réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa **DEX**). S'il y parvient, il lui faudra ensuite confronter sur la Table de Résistance sa **FOR** aux Points de Magie de Corbitt. Si ce dernier l'emporte, le poignard se libérera en se tordant violemment, infligeant à l'audacieux 1 point de dommages sous la forme de coupures aux mains. Libérer l'arme de cette manière coûtera à Corbitt un autre point de magie.

PIÈCE 2 : une petite cave à charbon, vide. Le soupirail qui permettait d'introduire le combustible a été condamné.

PIÈCE 3 : le mur du fond de la pièce 1 est fait d'un lattis de bois. Si ces planches sont arrachées, elles révéleront un étroit passage et une nouvelle paroi de bois. Une puanteur immonde émane de ce réduit, où se sont installés des rats. Si les investigateurs ne leur laissent pas la possibilité de fuir, les rats attaqueront quiconque se risquera à explorer le réduit. Il y a 6 groupes de rats.

HORDES DE RATS, Ratus norvegicus.

Individuellement, les rats ne représentent pas un danger important mais en groupes, ils peuvent être intimidants.
Chaque "horde" est composée de dix individus et peut infliger 1D3 points de dommages à chaque tour où elle parvient à toucher. Sa chance de toucher est égale au nombre de hordes qui attaquent multiplié par 5.
Si un investigateur réussit à frapper un rongeur, il le tue, provoquant aussitôt la fuite des autres membres de sa horde. Le concept de "hordes de rats" n'existe que pour le besoin du jeu.

La paroi intérieure porte une inscription : « Chapelle de la Contemplation ». Mais ces mots ont été gravés avec tellement de maladresse qu'il faudra réussir un jet en **Trouver Objet Caché** pour les remarquer. Si les investigateurs percent ce mur, ils se retrouveront dans la pièce 4.

PIÈCE 4 : voici la cachette de Corbitt. Il gît, immobile et apparemment mort, sur une planche soutenue par des tréteaux, au milieu de la pièce. Il est décrit un peu plus loin dans le paragraphe « L'honorable Walter Corbitt ». Le sol est en terre battue et il y a une table dans le coin sud-ouest, sur laquelle se trouvent des papiers froissés qui tomberont en poussière si on les touche. Tout ce que les personnages auront le temps de voir, c'est un dessin ressemblant à celui d'un thème astral. S'ils ont d'abord pensé à photographier ces documents, le Gardien devra alors révéler leur véritable nature au cours d'une prochaine aventure.
Corbitt doit dépenser 2 Points de Magie pour être en mesure de se déplacer pendant 5 rounds, aussi ne se lèvera-t-il que s'il se sent menacé. Dans ce cas, toutes les personnes présentes perdront 1 / 1D8 points de Santé Mentale en contemplant ce spectacle.
Même allongé, il sera capable de lancer des sortilèges... s'il ne l'a pas déjà fait.

Conclusion

Si les personnages résolvent le mystère et se débarrassent de Corbitt, le propriétaire les rétribuera promptement et avec plaisir. S'ils lui disent qu'ils n'ont rien trouvé de bizarre, il voudra s'assurer de la véracité de leurs déclarations. Il passera une nuit dans la maison et sera tué par le poignard magique de Corbitt. Les investigateurs devront alors prouver à la police que la demeure est hantée afin d'éviter d'être arrêtés pour meurtre.

Récompenses

Si Corbitt est vaincu et détruit, chaque investigateur gagnera 1D6 points de Santé Mentale.
Corbitt porte une gemme noire suspendue à son cou par une chaînette. Si quelqu'un s'en empare, elle tombera instantanément en poussière en augmentant d'1 point son POU. Cette pierre contribuait aux pouvoirs de Corbitt.
Les personnages pourront également s'approprier le grimoire découvert dans les ruines de la chapelle.
Enfin, le propriétaire leur versera volontiers la somme convenue au départ avec un bonus.

Développements possibles

Vous n'avez certainement pas oublié le symbole peint sur les ruines de l'église et les indices prouvant que l'affaire de la secte avait été étouffée en 1912. II est fort possible que ces détails trahissent l'existence d'une vaste conspiration, dont vous pourrez vous inspirer pour de futures aventures.

L'honorable Walter Corbitt

C'est une maigre créature humanoïde d'un mètre quatre-vingt, totalement nue, aux traits tirés et au nez aquilin. Sa peau desséchée a l'aspect du bois et ses grands yeux écarquillés lui donnent un regard terrifiant. Corbitt a perdu tous ses cheveux, et ses gencives rétractées donnent l'impression qu'il possède de très grandes dents. Il émane de lui une odeur douceâtre et insidieuse rappelant celle du blé moisi. Il sera d'autant plus effrayant si à un moment donné il se met à grogner, rugir et ricaner.

Folie temporaire

Si un investigateur perd au moins 5 points de santé mentale du fait d'un seul test, il souffrira également d'un traumatisme émotionnel important.
Le joueur doit lancer 1D100, si le résultat est inférieur ou égal à INT fois 5, l'investigateur comprend parfaitement ce qu'il a vu, et devient fou pendant quelques minutes. Si cela se produit, le gardien doit choisir si le personnage défaille, hurle ou s'enfuit paniqué. Cet effet dure 1D10+4 tours.

Corbitt ne respire pas, mais ce n'est pas un véritable vampire... ni même une autre créature connue. C'est seulement un sorcier qui est sur le point de se transformer en quelque chose de totalement inhumain.

La lumière du jour le fait souffrir et elle est trop brillante pour qu'il puisse voir correctement. Elle peut même le tuer, si le Gardien le désire. Et s'il aime se repaître de sang, il est également capable de manger des carottes.

Un grimoire du mythe

Domination plie l'esprit de la victime à la volonté du magicien. Ce sort coûte un Point de Magie et un point de Santé Mentale. Confronter le POU du lanceur et de la cible sur la table de résistance : en cas de succès, la cible obéit aux ordres du lanceur jusqu'à la fin du round de combat suivant. Ce sort ne peut affecter qu'une seul personne simultanément et à une distance maximale de 10 mètres. Evidemment les ordres doivent être compréhensibles de la cible et ne doivent pas violer son instinct de survie. Ce sort peut être lancé plusieurs fois consécutivement, permettant ainsi de contrôler une même cible pendant plusieurs minutes. Chaque lancer a les mêmes coûts et contraintes. Le lancement est quasi instantané. Ce sort peut donc être lancé une fois par tour.

Immunisation offre une protection contre les attaques physiques. Le sort coûte 1D4 points de Santé Mentale ainsi qu'un nombre variable de Point de Magie. Chaque point de magie donne au lanceur, ou à une cible choisie, 1D6 points d'armure contre les attaques non magiques. Cette protection disparaît au fur et à mesure qu'elle bloque des dommages. Si un personnage a 12 points d'armure d'immunisation, et qu'il subit 8 points de dommage, la protection fournie par le sort sera réduite à 4 points mais il ne subit pas de dommage pour ce coup. Ce sort prend 5 tours à lancer et dure 24 heures si l'armure n'est pas utilisée avant. Une fois qu'il a été mis en place, ce sortilège ne peut être renforcé en utilisant d'autres point de magie, de même qu'il ne peut être relancé tant que l'ancienne protection est en place.

Son sortilège d'Immunisation fonctionne comme décrit ci-dessous, et il peut être décrit ainsi : chaque balle ou coup porté, ne fait qu'arracher des morceaux de sa chair, le rendant encore plus horrible qu'il ne l'était (d'autres sorts d'immunisation peuvent fonctionner de manière différente). Son corps desséché, dur comme du fer est invulnérable tant que le sort est en place. S'il encaisse plus de dommages qu'il ne possède de points d'armure, ses Points de Vie diminueront ensuite normalement. Il ne peut pas guérir. S'il n'a plus de Points de Vie, il tombera en poussière et disparaîtra à jamais.
Avec cette version du sort de Domination, Corbitt est capable d'obscurcir l'esprit d'un investigateur, si celui-ci se trouve dans la maison. Cela lui coûte 1 Point de Magie et il doit confronter son POU à celui de sa cible sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, le personnage visé sera "ahuri"

pendant 2D3 rounds de combat (noter que cette durée est différente de celle des effets du sort décrit dans le livre de règles). Tant qu'il sera dans cet état, il obéira aveuglément aux ordres télépathiques de Corbitt. Il ne commettra pas d'actes suicidaires, mais rien ne l'empêchera de faire des choses dangereuses ou stupides (comme, par exemple, essayer d'avaler un couteau de boucher). Une fois qu'il aura recouvré ses esprits, il ne se souviendra de rien.

WALTER CORBITT, immortel, mort-vivant démoniaque

FOR 18 CON 22 TAI 11 INT 16 POU 18

DEX 07 APP 01 EDU 16 SAN 0 PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes :
Dague Magique Volante, PM x5%, 1D4+2 points de dommages (pas de bd).
Griffes 50%, 2D3 points de dommages +bd*.

* Toute personne blessée par ces griffes risquera de contracter une maladie grave. Le lendemain, elle sombrera dans un délire qui durera 30-CON jours. Elle ne guérira à la fin de cette période que si elle réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON. Sinon, elle perdra définitivement 1D3 points de CON et recommencera à délirer pour 30-CON jours. Ce processus durera jusqu'à ce que l'investigateur guérisse ou meurt. Les pertes de CON sont définitives.

Sortilèges : Domination, Immunisation, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel.
Objet magique : Une dague volante.
Compétences : Discrétion 80%, Dissimulation 30%, Ecouter 60%, Mentir 72%, Mythe de Cthulhu 17%, Tromper 64%.
Perte de Santé Mentale : voir ce mort-vivant bouger coûte 1/1D8 points de Santé Mentale.



L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur :

Nom……………………………………………

Profession……………………………

Nationalité……………………Résidence…………

CARACTERISTIQUES

FOR	……	DEX	…….	INT	…….	Idée	……
CON	……	APP	…….	POU	…….	Chance	……
TAI	……	SAN	…….	EDU	…….	Connais.	……

Ecoles :……………………………………………………

Diplômes : ………………………………………………

Bonus / Pénalité aux Dommages : ……………………..

POINTS DE MAGIE

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27

POINTS DE VIE

Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

PORTRAIT DE L'INVESTIGATEUR

Folie permanente : **0** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Anthropologie (01)	………	☐	Esquiver (DEX x 2)	………	☐	Piloter (01)		
Archéologie (01)	………	☐	Géologie (01)	………	☐	………………………………	………	☐
Arts (05)			Grimper (40)	………	☐	………………………………	………	☐
………………………………	………	☐	Histoire (20)	………	☐	Premiers Soins (30)	………	☐
………………………………	………	☐	Histoire Naturelle (10)	………	☐	Psychanalyse (01)	………	☐
Arts Martiaux (01)	………	☐	Lancer (25)	………	☐	Psychologie (05)	………	☐
Astronomie (01)	………		Langue Natale (EDU x 5)			Sauter (25)	………	☐
Baratin (05)	………	☐	………………………………	………	☐	Se Cacher (10)	………	☐
Bibliothèque (25)	………	☐	Langues Etrangères (01)			Serrurerie (01)	………	☐
Biologie (01)	………	☐	………………………………	………	☐	Suivre une Piste (10)	………	☐
Bloquer (DEX x 2)	………	☐	………………………………	………	☐	Trouver Objet Caché (25)	………	☐
Chimie (01)	………	☐	Marchandage (05)	………	☐	………………………………	………	☐
Comptabilité (10)	………	☐	Mécanique (20)	………	☐	………………………………	………	☐
Conduire automobile (20)	………	☐	Médecine (05)	………	☐	………………………………	………	☐
Conduire Engin Lourd (01)	………	☐	Monter à Cheval (05)	………	☐	………………………………	………	☐
Crédit (15)	………	☐	Mythe de Cthulhu	………		………………………………	………	☐
Criminalistique (01)	………	☐	Nager (25)	………	☐	………………………………	………	☐
Déguisement (01)	………	☐	Navigation (10)	………	☐	………………………………	………	☐
Discrétion (15)	………	☐	Occultisme (05)	………	☐	………………………………	………	☐
Dissimulation (15)	………	☐	Persuasion (15)	………	☐	………………………………	………	☐
Droit (05)	………	☐	Pharmacologie (01)	………	☐	………………………………	………	☐
Ecouter (25)	………	☐	Photographie (10)	………	☐	………………………………	………	☐
Electricité (10)	………	☐	Physique (01)	………	☐	………………………………	………	☐

ARMES à Feu

Arme	Dom.	Portée	Panne	Empal.	Tirs	PdV	Mun.
……………………	………	………	………	………	……	………	………
……………………	………	………	………	………	……	………	………
……………………	………	………	………	………	……	………	………
……………………	………	………	………	………	……	………	………
……………………	………	………	………	………	……	………	………
……………………	………	………	………	………	……	………	………

Tirs = nombre de tirs par round   Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

ARMES de Corps à Corps

Arme	%	Dom	Att/R	PdV	
Coup de Pied (25)	………	………	………	………	☐
Coup de Poing (50)	………	………	………	………	☐
Coup de Tête (10)	………	………	………	………	☐
Lutte (25)	………	………	………	………	☐
………………………………	………	………	………	………	☐
………………………………	………	………	………	………	☐

Dom. = Dommages causés   Att./R. = Attaque par round

Revenus : …………………………...
…………………….………………...

Economies : ………………………...
….……………………………………...

Argent de Poche : …………………..

Biens Personnels	Richesse Réelle
………………………………………	…………………………
………………………………………	…………………………
………………………………………	…………………………
………………………………………	…………………………
………………………………………	…………………………

Histoire de L’Investigateur

Matériel d’Aventure et Autres Possessions

Véhicules

…………………………………
…………………………………
…………………………………

Informations Personnelles

Description :

Famille / Amis :

Crises de Folie :

Blessures :

Cicatrices / Balafres :

Entités Rencontrées

…………………………………………………………
…………………………………………………………
…………………………………………………………

Ouvrages / Grimoires Lus

……………………………………………………………
……………………………………………………………
…………………………………………………………………
…………………………………………………………………
…………………………………………………………………
…………………………………………………………………

Objets Magiques / Sortilèges Connus

…………………………………………………………
…………………………………………………………
…………………………………………………………
……………………………………………………………………
……………………………………………………………………
……………………………………………………………………
……………………………………………………………………
……………………………………………………………………
……………………………………………………………………

L'APPEL DE CTHULHU

Jeu de rôle d'épouvante dans l'univers de H.P. Lovecraft

Les Grands Anciens ont régné sur la Terre des millions d'années avant l'apparition de l'Homme. Ils sont venus des tréfonds de l'espace, se sont livrés d'innombrables guerre, puis ont été vaincus par des êtres encore plus puissants. On peut encore trouver les ruines de leurs cités cyclopéennes aux endroits les plus reculés de notre planète. Sur des îles inconnues, dans les profondeurs glacées des océans, sous les sables brûlants des déserts, enchâssés dans les glaces polaires, des kilomètres sous la croûte terrestre, ils sont emprisonnés. Mais quand les astres seront propices, ils se réveilleront et fouleront à nouveau la surface de la Terre. En attendant ce terrible jour, quelques personnes courageuses combattent ceux qui adorent ces sombres puissances et les empêchent de réveiller leurs maîtres avant que leur temps ne revienne.

L'Appel de Cthulhu est un classique du jeu de rôle. Il est basé sur les romans d'horreur d'H.P. Lovecraft, dans lesquels des gens ordinaires sont confrontées aux effroyables créatures et forces du Mythe de Cthulhu.

Vous aussi découvrez l'Appel de Cthulhu !

Tout ce que vous devez avoir pour découvrir ce jeu de rôle : ce livret, quelques dés, beaucoup d'imagination et vos meilleurs amis.

